マイコンソフト情報誌・マイコンゲームズ

昭和58年12月1日

MICOM GAMES

アメリカのELECTRONIC GAMESとの完全提携

Vol.1 No.1 創刊号

480円

特集／「スポーツゲームはゲームの王様」



『保存版・MICOMGAMESオールカタログ』
ゲームフィーバーインアメリカ
ゲームソフト徹底研究シリーズ
MICOMGAMESベスト10
楽しみながら役立てるパソコン実用ソフト11点！

Obunsha

DECEMBER.1983

MICOM GAMES 創刊号

CONTENTS

●Art Director／大原光也 ●Photography／宮前洋一郎／星野章 ●Layout／笠井亜子／加藤龍太／床枝久視子

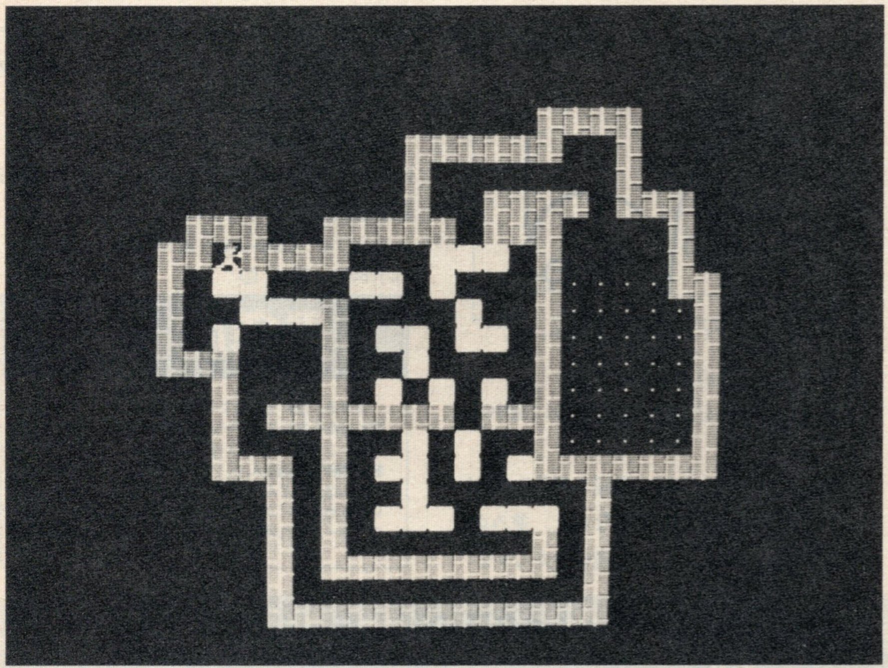
おもしろ異

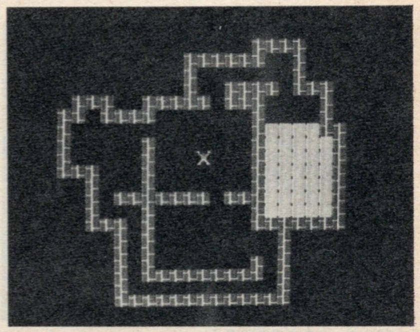
PART 2 脳みそを酷使するのである

パズルっぽいソフトというのは，それだけで異色の部類にはいる。しかし，ここに登場のパズルたちがナマイキなのは，一見だれにでもできそうなトッつきやすさを装いながら，そのくせ，しまいにゃ気も狂わんばかりに悩ませるという…

ナマッた頭脳はついてゆけない、ハードな知的ゲーム

倉庫番


左上のくぼみにいるのがバイト君。四角い荷物を，右端の倉庫の点てんのところに置いていく。できる？


バンザイ！　やったネ♪

ルールは，とても簡単。おかしな形をした倉庫のあちこちに散らばった荷物を，指定の場所にキチンと片づける。ただし，荷物は1度に1個ずつしか押してゆけない。

さて第1面を見てみよう。ナーンダ，これをアソコに運ぶだけなら簡単じゃないか。と思って，スイスイと荷物を片づけてゆく。最後の1個，これがどうしても動かない，もうニッチもサッチもいかず最初からやり直しだ。

てな具合いで，考えずにスイスイ荷物を動かすと，最後は必ず行き詰まる。倉庫番で最も重要なのは，最初の一手，この一手を実行する前に，先の先まで読み切ることが大切。このあたりは，詰め将棋にとてもよく似ている。考えぬいた末，解法がわかったときの快感はまた格別。その快感を求めて，つぎつぎと中毒患者が発生しているというから恐ろしい。

マニュアルには「11番目の倉庫から非常にむずかしくなる」とある。確かに11面をやってみると，どうしても解けない。実はウルトラC的発想が必要になるのだヨ。

★シンキング・ラビット　☎0797－73－3113
￥3,400円　●PC－8001，8801　Ⓣ

異色度　90

このパズル，アイデアは簡単で，だれでもすぐに憶えられるけど，ウンウン考えなければいけないのは，碁や将棋と同程度かそれ以上。しかも，1度やりだしたらなかなかやめられない。アクションゲームのやりすぎで，頭のナマッたアナタ，たまにはこんなゲームにトライしなきゃいけないよ。でも，しまいにゃ，倉庫の夢を見るだろーネ，こりゃあ。

『倉庫番』攻略の秘密兵器じゃ！

倉庫番はやりたいけど，パソコンがないから，遊べない，とあきらめるのはまだ早い。パソコンなんてなくても，倉庫番はできるのだ。

ちょっと下の写真を見てほしい。方眼紙とボール紙さえあれば，オリジナル版手動倉庫番のできあがり。作り方は簡単。方眼紙に倉庫の形を書いて，ボール紙で荷物を作るだけ。凝りたい人は，倉庫もボール紙で切り抜いてもいいだろう。これなら，パソコンなしで，電気も使わず，倉庫番が楽しめてしまうのだ。なんといっても，安上がりなのがウレシイね。

もちろん，ナイコン族の諸君だけじゃなくて，パソコンは持っているけれど，電気代がもったいない人，電車の中や学校でもどうしてもゲームがしたい人にもうってつけだ。パソコンの前にいると，どうしても早くつぎの一手を進めないといけない気にさせられるので，じっくりと考えたい人にもオススメ。倉庫番攻略の秘密兵器なのだ。

ただし，11面以降はやっぱしパソコンでやらないとダメみたいですヨ。オッと，これ以上しゃべるのはヤバイぜよ。

